

## CHAPITRE V

### CONCLUSIONS ET SUGGESTION

#### A. CONCLUSION

Après avoir analysé les données et sur la base des résultats de la recherche, des conclusions seront présentées spécifiquement sur l'utilisation du jeu Ludopour améliorer les compétences de la production orales des élèves à SMA Bersama Berastagi. Les résultats de la recherche et les données obtenues ont montré que les compétences de la production orales des élèves de la classe XI IPS 1 de SMA Bersama Berastagi ont augmenté après l'utilisation du jeu ludo dans le processus d'apprentissage en classe. Cela peut être vu par le nombre d'élèves qui obtiennent le score KKM, au moment du pré-test, il y avait 3 élèves qui ont obtenu un score supérieur au KKM ou 10% du nombre total d'élèves dans la classe. Et au moment de l'évaluation de premier cycle, les élèves qui ont obtenu le score KKM jusqu'à 17 personnes ou 55% du nombre d'élèves ici ont connu une augmentation significative, et lorsque l'évaluation de fin d'études a été effectuée, il y a également eu une augmentation, à savoir le nombre d'élèves ayant atteint le KKM jusqu'à 28 élèves ou 90% du nombre total d'élèves .

De plus, il y avait aussi une augmentation du nombre de notes moyennes des élèves dans la classe. La note moyenne des élèves au pré-test était de 60,96 puis augmentée à l'évaluation du premier cycle avec une valeur moyenne de 73,70. Et a continué d'augmenter dans l'évaluation du deuxième cycle avec une valeur moyenne de 80,16. et au moment du post-test La note moyenne des élèves est 81,61. L'utilisation du jeu Ludo en plus d'augmenter le score moyen en classe et d'améliorer de la production orale des élèves mais aussi d'apporter une nouvelle

ambiance, l'ambiance de la classe est plus ludique en interagissant entre amis pendant le processus d'apprentissage, l'utilisation du jeu ludo peut stimuler les élèves à parler activement le français car il y a des défis à surmonter, et si les élèves ne peuvent pas relever le défi, l'élève sera puni en mentionnant les conjugaisons de verbes qui ont été étudiées précédemment. être capable de se souvenir du matériel délivré par l'enseignant au cours du processus d'apprentissage effectué. Ainsi les élèves peuvent aussi discuter ensemble à travers le jeu ludo

## **B. SUGGESTION**

1. L'enseignant peut envisager d'utiliser le jeu ludo comme moyen d'apprentissage du français, avec l'utilisation de ce jeu ludo, on espère que l'apprentissage du français comme langue étrangère enseigné au niveau secondaire deviendra plus intéressant et amusant et l'apprentissage les objectifs peuvent être atteints de manière amusante et variée
2. On s'attend à ce que les élèves soient plus enthousiastes et intéressés à participer à l'apprentissage de la langue française et plus actifs dans la production orale afin de pouvoir développer leurs compétences orales
3. Pour d'autres chercheurs pour pouvoir rechercher et développer le jeuLudo avec d'autres jeux pour pouvoir devenir un média en soutenant l'apprentissage pour le rendre plus intéressant et amusant afin que les passionnés de la langue française puissent bien apprendre.